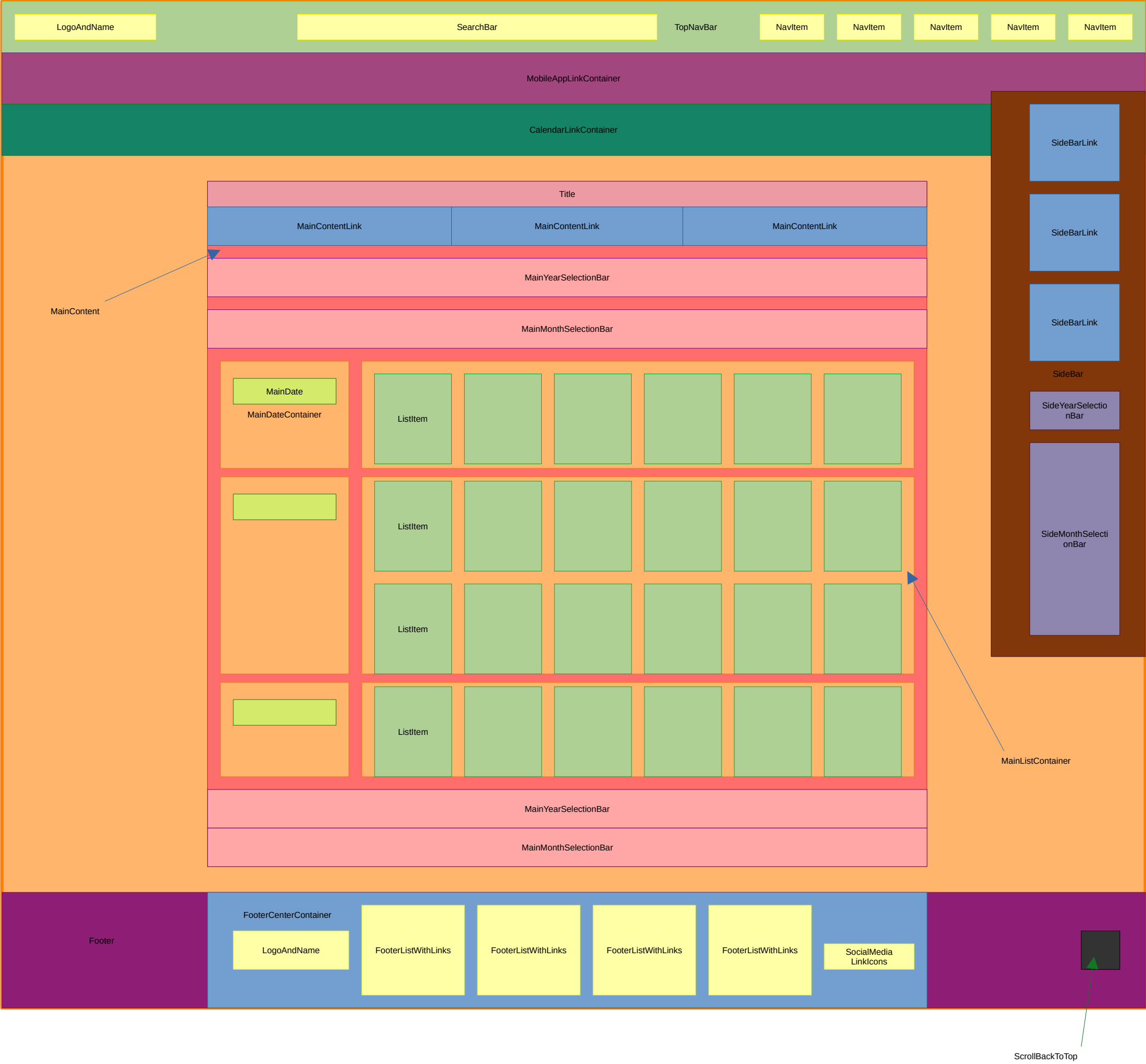


# Myślenie reactowe - Planszeo

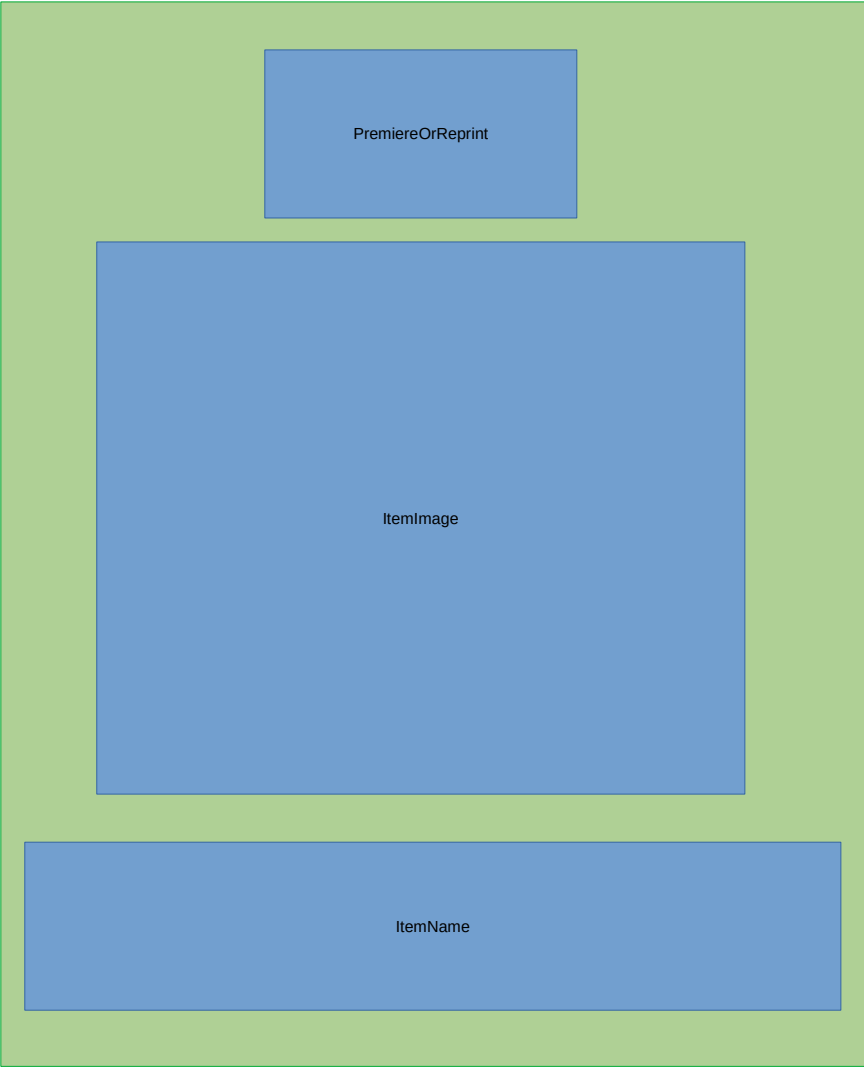
Filip Prorok 3F

link do repozytorium: <https://github.com/profil04/planszeo-clone>

# Krok 1: Podział interfejsu użytkownika na zhierarchizowany układ komponentów



List item:



## Hierarchia komponentów:

- TopNavBar
  - LogoAndName
  - SearchBar
  - NavItem
- MobileAppLinkContainer
- CalendarLinkContainer
- SideBar
  - SideBarLink
  - SideYearSelectionBar
  - SideMonthSelectionBar
- MainContent
  - Title
  - MainContentLink
  - MainYearSelectionBar
  - MainMonthSelectionBar
  - MainDateContainer
  - MainListContainer
    - ListItem
- Footer
  - FooterCenterContainer
    - FooterListWithLinks
  - ScrollBackToTop

## Krok 2: Budowa statycznej wersji aplikacji

Kod na tym etapie: <https://github.com/profil04/planszeo-clone>  
(commit: static version finished)

### Krok3: Określenie minimalnego (ale kompletnego) odwzorowania stanu interfejsu użytkownika

W przypadku tej aplikacji stanem będą:

- lista gier planszowych zawierających w swoim tytule ciąg znaków wpisany w pole wyszukiwana (searchResults)
- hasło wpisywane w pole wyszukiwania (searchTerm)

## Krok 4: Określenie gdzie powinniwn mieścić sie stan

Cały stan będzie mieścić się w komponencie App, aby był dostępny w całej aplikacji.

## Krok 5: Przepływ danych w drugą stronę

Kiedy użytkownik dokona zmiany w polu wyszukiwania w liście gier poniżej pojawią się tylko tytuły posiadające frazę wpisaną przez użytkownika.

Kod na tym etapie: <https://github.com/profil04/planszeo-clone> (commit: Inverse Data Flow (final version))



Efekt końcowy:

